

HISTORIAL DE CAMBIOS DEL REGLAMENTO DE LLN

Versión 5.0 (Octubre 30, 2017)	Versión 4.2
Revisión	Anterior
<p>Introducción y propósito</p> <p>“Latinoamérica Norte” incluirá los siguientes países: Belice, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Guyana, Guayana Francesa, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Perú, Surinam, Venezuela y todas las Islas del Caribe.</p>	<p>Introducción y propósito</p> <p>“Latinoamérica Norte” incluirá los siguientes países: Belice, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Guyana, Guayana Francesa, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Perú, Surinam, Venezuela y todas las Islas del Caribe.</p>
<p>1.2.10 Pérdida de residencia. Para fines de la Regla 1.2, un jugador que es considerado residente de una región ya no será juzgado como tal si dicho jugador estuvo.</p>	<p>1.2.10 Pérdida de residencia. Para fines de la Regla 1.2, un jugador que es considerado residente de una región ya no será juzgado como tal si dicho jugador estuvo.</p>
<p>3.2 Requisitos del plantel</p> <p>Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatoria a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular. Podrán utilizarlos en un mismo combate o separados (por ejemplo, 1 partida de 4 combates diferentes), y las 4 partidas obligatorias podrán ser divididas entre todos los reservas con los que cuente el equipo (por ejemplo, 1 reserva jugando 2 partidas y otro reserva diferente jugando otras 2 partidas).</p> <p>Todos los jugadores del Plantel Activo deben haber alcanzado una clasificación de <u>Diamante 1</u> o superior en la Clasificatoria Solo/Dúo en cualquier servidor público en algún momento dentro del último año antes de su participación en la Liga.</p> <p>Un Reserva contratado de LLN debe recibir permiso del Propietario por el que fue contratado antes de competir en un equipo de CDL. Los equipos de LLN pueden prestar a uno (1) de sus reservas para participar en Circuito de Leyendas Norte como reserva de préstamo en un equipo de diferente propietario. Los permisos deben ser solicitados vía correo electrónico a los oficiales de Liga de LLN y deberán venir acompañados de un acuerdo de préstamo entre las 2 organizaciones. Un equipo de CDLN puede tener como máximo 2 reservas de préstamo en su alineación.</p> <p><u>Un equipo que promociona de CDL a LLN entre ciclos de una misma temporada (por ejemplo, de CDL Apertura 2018 a LLN Clausura 2018) debe competir en la primera partida del ciclo de Clausura de la LLN con al menos 2 jugadores del Plantel Activo que registró para CDL en el ciclo de Apertura. Esto no aplicara para un equipo que promociona de CDL a LLN entre ciclos de diferentes temporadas (por ejemplo, de CDL Clausura</u></p>	<p>3.2 Requisitos del plantel</p> <p>Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatoria a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular. Podrán utilizarlos en un mismo combate o separados (por ejemplo, 1 partida de 4 combates diferentes), y las 4 partidas obligatorias podrán ser divididas entre todos los reservas con los que cuente el equipo (por ejemplo, 1 reserva jugando 2 partidas y otro reserva diferente jugando otras 2 partidas).</p> <p>Todos los jugadores del Plantel Activo deben haber alcanzado una clasificación de Diamante 3 o superior en la Clasificatoria Solo/Dúo en cualquier servidor público en algún momento dentro del último año antes de su participación en la Liga.</p> <p>Los equipos de LLN pueden prestar a uno (1) de sus reservas para participar en Circuito de Leyendas Norte como reserva de préstamo en un equipo de diferente propietario. Los permisos deben ser solicitados vía correo electrónico a los oficiales de Liga de LLN y deberán venir acompañados de un acuerdo de préstamo entre las 2 organizaciones. Un equipo de CDLN puede tener como máximo 2 reservas de préstamo en su alineación.</p> <p>Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociona a Liga Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 2 jugadores del Plantel Activo que registró para CDLN.</p>

<p>2017 a LLN Clausura 2018). <u>Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promocione a Liga Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 2 jugadores del Plantel Activo que registró para CDLN.</u></p>	
<p><u>3.4 Gerente General</u></p> <p><u>Es un miembro designado del staff del equipo responsable de administrar los compromisos del equipo con las actividades de la LLN incluyendo, pero no limitado a: solicitudes de información para contenido, calendario competitivo, coordinación en el estudio, administración de alineación, envío de formularios, llamadas de Riot donde se requiera la representación de un Gerente. Esta persona será la responsable que viaje a todos los eventos nacionales o internacionales con los jugadores para cumplir con las obligaciones antes mencionadas.</u></p>	
<p>3.6 Sustituciones</p> <p>El requerimiento de modificar la formación inicial para la primera partida en un combate de la Liga debe ser enviado a más tardar dos (2) horas antes del comienzo del encuentro. <u>Los oficiales de liga confirmaran las alineaciones a los equipos una (1) hora del combate en el caso de fase regular y dos (2) horas antes en la fase eliminatoria y torneo de promoción/relegación.</u></p>	<p>3.5 Sustituciones</p> <p>El requerimiento de modificar la formación inicial para la primera partida en un combate de la Liga no puede ser enviado después de 2 Horas antes del comienzo del encuentro.</p>
<p>3.7 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores</p> <p>Se permitirá a los equipos una etiqueta de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador del jugador en el servidor de torneo. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9. <u>Estas etiquetas deberán ser globalmente únicas, ningún equipo podrá compartir una etiqueta con otro equipo profesional o semiprofesional de su misma o cualquier otra región.</u></p> <p>El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas de equipo. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión. <u>Los nombres de invocador deberán ser globalmente únicos, ningún jugador podrá compartir una etiqueta con otro jugador profesional o semiprofesional de su misma o cualquier otra región.</u></p>	<p>3.6 Etiquetas de los Equipos y Nombres de los Jugadores</p> <p>Se permitirá a los equipos una etiqueta de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador del jugador en el servidor de torneo. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9.</p> <p>El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.</p>

<p>4.1.10 Revelación competitiva. La notificación de la modificación de una alineación será revelada a los <u>equipos participantes en un combate 48 horas antes del inicio del combate. Esto una vez que haya sido aprobada y bajo el entendido de que no haya habido un anuncio público previo por parte del equipo solicitante.</u></p>	
<p>4.1.11 Calendario de contratación y sustituciones. Las contrataciones de agentes libres y los intercambios pueden hacerse efectivas a partir de la fecha de inicio de sustituciones, los equipos deberán hacer efectivas sus primeras alineaciones del ciclo a más tardar en la fecha límite para alineación inicial y sustituciones posteriores no después de la fecha límite de sustituciones, como se describe a continuación: 4.2.2 Tiempo. Los intercambios pueden hacerse efectivos ya en la fecha de inicio de intercambio y deben ser efectivos no después de la fecha límite de intercambio, como se describe a continuación:</p>	<p>4.2.2 Tiempo. Los intercambios pueden hacerse efectivos ya en la fecha de inicio de intercambio y deben ser efectivos no después de la fecha límite de intercambio, como se describe a continuación:</p>
<p>4.1.12 Cantidad.</p> <p>4.1.12.1 Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable entre ciclos de una misma temporada competitiva, un equipo de LLN que se mantiene en la Liga de un entre ciclos de una misma temporada (por ejemplo, de LLN Apertura 2018 a LLN Clausura 2018) deberá mantener al menos dos (2) jugadores titulares de la alineación presentada en el ciclo de Apertura. Es decir que el equipo tiene como máximo la posibilidad de cambiar a tres (3) de sus titulares y a todos sus suplentes para el ciclo de Clausura. Estos cambios máximos pueden ser ingresos de agentes libres o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite. Esta limitante no aplica en el caso de que cuatro o cinco de los jugadores titulares de una alineación decidan anticipadamente dar por terminado su contrato con el equipó, si eso ocurriese entonces el equipo tendrá la posibilidad de cambiar a 4 titulares (si 4 titulares se dan de baja) o 5 titulares (si 5 titulares se dan de baja).</p> <p>4.2.12.2 Un equipo de LLN que se mantiene en la Liga entre ciclos de diferentes temporadas (por ejemplo, de LLN Clausura 2017 a LLN Apertura 2018) no tiene restricciones en el número de cambios que pudiera realizar de su alineación titular y de reservas.</p>	<p>4.2.1 Cantidad. Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, un equipo de Liga Latinoamérica Norte deberá mantener al menos dos (2) jugadores titulares del Plantel Activo presentado en el ciclo anterior. Es decir que cada equipo tiene como máximo la posibilidad de cambiar a tres (3) de sus titulares y tres suplentes. Estos cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite.</p>

4.5 Jugadores de préstamo

4.5.1 Jugadores permitidos. Solo los jugadores reserva de los equipos de LLN pueden ser prestados a equipos de CDL.

4.5.2 Elegibilidad de préstamo. Si un jugador reserva de LLN ha participado en 4 partidas de LLN este ya no será elegible para préstamo en CDL en cualquiera de sus fases por el resto del ciclo vigente. Si estuviera ya como jugador de préstamo al momento de participar en 4 partidas de LLN ya no podrá continuar participando en CDL. Un jugador de préstamo no puede competir en una alineación de CDL contra su equipo contratante en LLN en el torneo de promoción/relegación bajo ninguna circunstancia. Un jugador solo puede ser prestado a una única organización de CDL por ciclo. Un equipo de CDL puede tener como máximo 2 reservas de préstamo en su alineación.

4.5.3 Ventana de préstamos y fecha límite. Los préstamos pueden ser solicitados desde la fecha de inicio de sustituciones y deberán ser enviados a los oficiales de Liga con una semana de anticipación al combate en el que se desea usar con la documentación requerida. La fecha límite para solicitar un préstamo será la misma Fecha límite para sustituciones correspondiente al ciclo.

4.5.4 Pago a jugadores de préstamo. Un equipo de LLN que presta a su jugador a CDL deberá seguir respetando el acuerdo de servicios con el jugador (contrato), respetando todos los pagos acordados. Así mismo el equipo de CDL que desea tener en su alineación a un jugador de préstamo de LLN deberá respetar el acuerdo al que se llegue con los pagos por cada partida en la que participe.

4.5.5 Consideración en alineación. Un jugador prestado de un equipo de LLN a un equipo de CDL será tratado como Jugador Reserva del equipo de CDL mientras el jugador sea elegible para participar con el equipo.

4.5.6 Documentación requerida. Los permisos deben ser enviados por correo vía email a los oficiales de LLN y deberán ser solicitados por medio del "**Anexo E, Formulario de préstamo de jugador**".

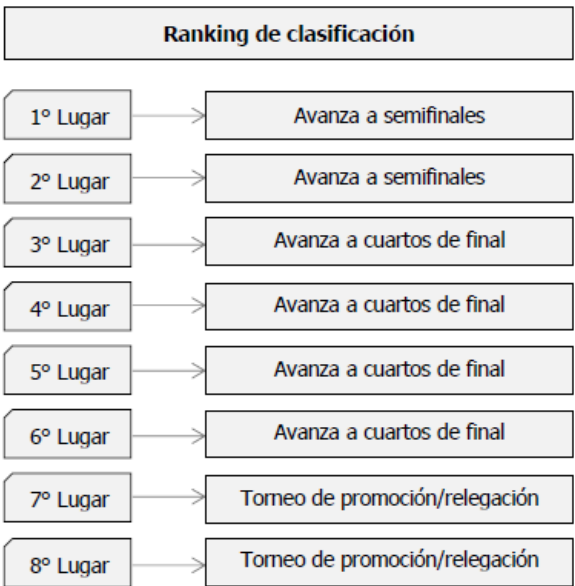
4.2.6 Reservas de préstamo y su elegibilidad. Si un reserva prestado de LLN ha participado en más de 8 partidas de la liga, entonces ese jugador ya no será elegible para continuar como préstamo y no podrá competir en CDL por el resto del ciclo vigente, incluyendo la fase de eliminatorias y promoción/relegación. Un reserva de préstamo no podrá competir contra su equipo de LLN en el combate de promoción/relegación. Un reserva de préstamo solo puede ser prestado a una única organización de CDL por ciclo y no podrá cambiar a otra alineación por el resto del ciclo. La ventana de préstamo comprenderá desde el cierre de la ventana de contrataciones y hasta el final de la cuarta semana de competencias de LLN/CDL. Una vez finalizada no será posible realizar más préstamos por el resto del ciclo.

7.3 Detalles de fases

7.3.1 Fase Regular. Esta fase consta de 8 equipos, en un formato de liga contra todos los oponentes (Round Robin), con combates al mejor de 1 partida (Bo1) y cada equipo juega 14 partidas por ciclo en fase regular. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo. Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado). Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:

- El equipo que salga victorioso por un marcador de 1-0 recibirá 3 puntos.
- El equipo que sea derrotado 0-1 no obtendrá puntos (0 puntos).

Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web de la Copa: lan.lolesports.com
El ranking de clasificación en la liga lo determinará la cantidad de puntos conseguidos al final de la fase regular:



7.3 Detalles de fases

7.3.1 Fase Regular. Esta fase consta de 8 equipos, en un formato de liga contra todos los oponentes (Round Robin), con combates al mejor de 2 juegos (Bo2) y cada equipo juega 14 combates o 28 partidas por ciclo. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo. Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado). Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:

- El equipo que salga victorioso por un marcador de 2-0 recibirá 3 puntos.
- Si ambos equipos obtienen una victoria en un marcado 1-1 cada equipo recibirá 1 punto.
- El equipo que sea derrotado 0-2 no obtendrá puntos (0 puntos).

Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web de la Copa: lan.lolesports.com
El ranking de clasificación en la liga lo determinará la cantidad de puntos conseguidos al final de la fase regular:



7.3.3 Eliminatorias. Esta fase consiste en combates entre los seis mejores equipos de la fase regular, ordenados según su clasificación. Los equipos se enfrentarán en un torneo de formato doble gauntlet con combates al mejor de 5 (Bo5) que se llevara a cabo como se describe a continuación:

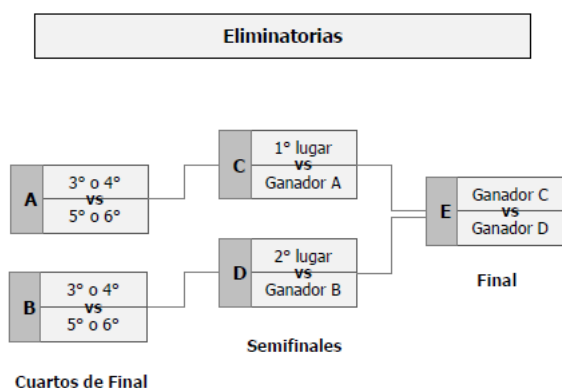
- El 1º y 2º lugar de la fase regular son sembrados directamente en las primeras posiciones de las semifinales, en los combates C y D.

- Para cuartos de final el 1º lugar tendrá que elegir en una ceremonia y a modo estratégico a quien del 3º y 4º lugar quiere en su llave en la primera posición del combate A, el equipo que no elija será colocado en la primera posición del combate B. Por otro lado el 2º lugar tendrá que elegir entre el 5º y 6º lugar a quien quiere en su llave en la segunda posición del combate B, el equipo que no elija será colocado en la segunda posición del combate A.

- En las semifinales, el ganador del combate A se enfrentara al 1º lugar de la fase regular de LLN en el combate C, y el ganador del combate B se enfrentara al 2º lugar de la fase regular en el combate D.

- Los ganadores del combate C y D avanzaran a la final en donde el ganador será el campeón del ciclo de LLN.

- Independiente del resultado, todos los equipos en las eliminatorias tienen asegurada su participación en el siguiente ciclo de LLN.



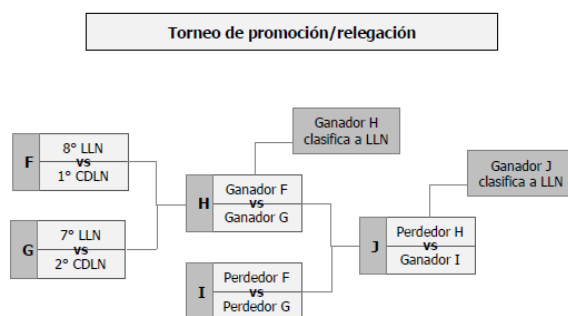
7.3.7 Eliminatorias. Esta fase consiste en un torneo de eliminación única entre los cuatro mejores (4) equipos del torneo de la fase regular, ordenados según su clasificación. Las rondas de semifinales y final constarán de combates al mejor de cinco juegos (Bo5). En semifinales se enfrentaran el puesto 1º contra el puesto 4º y el puesto 2º contra el puesto 3º. Los equipos que aparecen entre el puesto 1º y 6º, determinados por las eliminatorias y la fase regular, clasificarán automáticamente para competir en el siguiente ciclo.

7.3.4 Torneo de promoción/relegación. Esta fase consiste en combates entre los dos últimos lugares de LLN, 7º y 8º lugar, y los dos primeros lugares de CDL, 1º y 2º lugar. Los equipos serán sembrados en una llave de doble eliminación con combates al mejor de 5 (bo5) que se llevara a cabo como se describe a continuación:

- En la primera ronda se enfrentaran en el combate F el 8º lugar de LLN en contra del 1º lugar de CDL, y en el combate G el 7º lugar de LLN en contra del 2º lugar de CDL. En estos 2 combates los equipos de LLN tendrán por default un juego perdido, por lo que el combate dará comienzo con la segunda partida.

- Los ganadores de la primera ronda se enfrentaran en el combate H y los perdedores en el combate I. El ganador del combate H será promocionado al siguiente ciclo de LLN. El perdedor del combate I quedara relegado al siguiente ciclo de CDL.

- En el combate J el perdedor del combate H se enfrentara al ganador del combate I. El ganador del combate J será promocionado al siguiente ciclo de LLN, y el perdedor quedara relegado al siguiente ciclo de CDL.



7.3.8 Promoción/Relegación. Esta fase consiste de 2 partes:

- Una relegación directa al siguiente ciclo del CDLN para el equipo que quede en 8º lugar de la clasificación de la fase regular de LLN, y la promoción directa al siguiente ciclo de LLN del equipo que quede en 1º Lugar del CDLN.

- Y un combate entre el equipo que queda en 7º lugar de la clasificación de la fase regular de LLN contra el 2º lugar de CDLN. El combate será al mejor de 5 juegos (Bo5), el ganador del combate avanzará al siguiente ciclo de LLLN y el perdedor quedara relegado al siguiente ciclo de CDLN.

10.2.18 No respetar partidas de práctica. Ninguna organización de LLN deberá faltar a los términos definidos en un acuerdo para partidas de práctica (scrims) por escrito con otra organización de LLN o CDL.

Versión 4.2 (Mayo 25, 2017)**Versión 4.1****Revisión****Anterior**

1.2.1 Residente definido. Un jugador es considerado "Residente" si dicho jugador ya es un residente legal permanente en la región, basado en el estatus legal en esa región. Si un jugador es actualmente un "No Residente", puede calificar para obtener el estado de "Residente" bajo 2 posibles escenarios:

1. No Residentes Provisionales. Un "No Residente Provisional" es un "No Residente" actual que ya ha comenzado a acumular tiempo para convertirse en "Residente". Un "No Residente" puede convertirse en "Residente" si el jugador ha residido legalmente y ha estado presente principalmente en la región durante no menos de 48 meses de los últimos 72 meses inmediatamente anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, una partida en la LLN).

2. Un nuevo jugador No Residente debe obtener el estatus de residente permanente legal en la región en la que participa. Un nuevo No Residente es un jugador que no estuvo en el Plantel Activo de un equipo de la liga profesional o semiprofesional ni se trasladó a esa región con el objetivo de entrenar en esas ligas entre el 11 de Mayo de 2015 y el 1 de Agosto de 2016. Después de esa fecha, un jugador será considerado un nuevo No Residente y no podrá obtener el estado de Residente solo por permanecer en la región durante 8 de los últimos 12 ciclos.

1.2.4 Apadrinamiento. Un jugador que ya fue clasificado como Residente antes del cambio de esta política de residencia, en Agosto del 2016, podrá mantener su estado de residencia independientemente de su estado legal. Si un jugador ha heredado el estatus de Residente en una región con el requisito de tiempo de la política antigua, pero es un ciudadano (o cualquier otra clasificación legal permanente) de un país de otra región, puede cambiar a estado de Residente a esta última región en cualquier punto. Sin embargo, al hacerlo, renuncia al estatus de residente heredado en la región anterior, y solo pueden recuperarlo obteniendo el estatus de residente permanente legal y presentando una petición a la Liga.

1.2.1 Residente definido. Para fines de esta Regla 1.2, un jugador se considera "Residente" de una región si tal jugador es un Residente Permanente Legal de uno de los países que conforman la región de Latinoamérica Norte antes de la participación del Jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en la Liga Latinoamérica Norte).

1.2.2 No Residentes. Un jugador que no cumple con el estado de Residente es considerado No Residente. A fin de que un jugador No Residente cambie su estado a Residente este debe primero convertirse en un Residente Permanente Legal en uno de los países que conforman la región de Latinoamérica Norte. Si un jugador se convierte en un Residente Permanente Legal de la región después de haber jugado como No Residente, este puede hacer la petición a los oficiales de la Liga para cambiar su estado a Residente.

1.2.3 No Residentes Provisionales. Un No Residente Provisional es un jugador No Residente que oficialmente estuvo en el Plantel Activo de un equipo profesional de Latinoamérica Norte en cualquier momento entre el 11 de Mayo del 2015 y el 11 de Agosto del 2016. Un jugador No Residente Provisional tiene que haber participado en 8 de los últimos 12 Ciclos para ser considerados Residente. Participar significa jugar en el 50% de los juegos de la temporada en la liga profesional o semiprofesional de la región. Una vez que un No Residente Provisional alcanza el estado de Residente podrá mantener ese estado de residencia, independientemente de su estado legal.

1.2.4 Apadrinamiento. Un jugador que ya fue clasificado como Residente antes del cambio de esta política de residencia, en Agosto del 2016, podrá mantener su estado de residencia independientemente de su estado legal. Si un jugador ha heredado el estatus de Residente en una región con el requisito de tiempo de la política antigua, pero es un ciudadano (o cualquier otra clasificación legal permanente) de un país de otra región, puede cambiar a estado de Residente a esta última región en cualquier punto. Sin embargo, al hacerlo, renuncia al estatus de residente heredado en la región anterior, y solo pueden recuperarlo obteniendo el estatus de residente permanente legal y presentando una petición a la Liga.

<p>1.2.2 Residencia Regional Única. Un jugador solo puede ser "Residente" (<u>según la PMI; Política de Movimientos Interregionales</u>) de una sola región al mismo tiempo. Al unirse a un Plantel Activo, un jugador será considerado "No Residente" hasta que a este se le declare como "Residente" (proporcionando la documentación necesaria y cumpliendo los estándares establecidos en esta regla).</p> <p><u>Un jugador que tiene estatus de residente permanente legal en múltiples regiones (por ejemplo, ciudadanos con doble nacionalidad) no pueden ser considerados Residentes de dos o más regiones simultáneamente. Una vez que un jugador ya ha declarado su residencia en una región elegible, para cambiar de residencia de una región a otra región elegible, debe haber participado en al menos 50% de las partidas de la fase regular en el ciclo más reciente de la región en la que busca ser "Residente".</u></p>	<p>1.2.5 Residencia Regional Única. Un jugador solo puede ser Residente de una única región al mismo tiempo, independientemente de su situación legal. Al unirse a un Plantel Activo, un Jugador será considerado No Residente hasta que a este se le declare Residente (proporcionando la documentación necesaria). Cuando un Jugador es declarado como Residente en una región determinada, esa región se convierte en la única región donde es Residente.</p> <p>Los jugadores que tienen Residencia Permanente Legal en múltiples regiones no pueden ser considerados Residentes de dos o más regiones simultáneamente. Para cambiar de residencia de una región a otra, estos jugadores deben participar en al menos 50% de las partidas de la fase regular en el ciclo más reciente de la región en la que buscan ser residentes.</p>
<p>1.2.4 Prueba de Residencia. Cualquier jugador que desee competir en la LLN debe comprobar residencia permanente legal para calificar como "Residente" de la región en la que compite. La evidencia documental aceptable incluye elementos tales como un pasaporte, cedula o documento de identidad. Este listado no es exclusivo. Los "No Residentes Provisionales" no necesitan demostrar residencia permanente legal si cumplen con el tiempo requerido para ser residentes.</p>	<p>1.2.7 Prueba de Residencia. Cualquier jugador con más de 18 de edad tendrá que demostrar residencia mediante la presentación de pruebas documentales para demostrar su residencia actual en la región en la que desea jugar. Las pruebas documentales pueden presentarse en la forma de uno o más ejemplos de:</p> <p>I. Documentación Emitida por el Gobierno. Un jugador tendrá que demostrar residencia mediante la presentación de copias de registros de beneficios del gobierno distribuidos en el tiempo, papeles de registro del servicio militar u otros registros emitidos por el gobierno o identificación para demostrar residencia.</p> <p>II. Documentación Privada. Un jugador demostrará residencia al proporcionar copias de registros escolares, escrituras, contratos de arrendamiento, documentos de asociaciones de propietarios, facturas de servicios (como gas, agua, electricidad, cable, teléfono, siempre que muestren niveles de uso consistentes con la residencia actual), registros y estados bancarios, declaraciones de impuestos, documentación de seguros, registros médicos y registros de empleos.</p> <p>1.2.8 Residencia de Menores. Los jugadores con menos de 18 años de edad demostrarán residencia mediante:</p> <p>I. Registros Escolares. Un jugador demostrará residencia al proporcionar una prueba de asistencia completa en una escuela de la región, incluyendo copias de la libreta de calificaciones, documentación de ingreso o registros de asistencia certificados por los funcionarios de la escuela; o</p> <p>II. Registros de los Padres. Un jugador demostrará residencia al (i) proporcionar pruebas documentales de la relación padre e hijo, como un certificado de nacimiento que contenga los nombres de los padres, y (ii) demostrar que un padre vive en la región, que puede ser demostrado mediante la presentación de pruebas documentales que demuestren</p>

<p>2.2 Compensación del Jugador Cada equipo debe distribuir una "Compensación Mínima" para cada Jugador Titular, Jugador Reserva y Entrenador requeridas por ciclo durante la Temporada 2017 de acuerdo con los términos del contrato de participación de equipo aplicable. Si el estado de Titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo, <u>o un entrenador es reemplazado o se ausenta</u>, dicho jugador <u>o entrenador</u> tendrá derecho a una participación proporcional de la Compensación Mínima por cada partida disputada (calculado por el índice del número de partidas de la fase regular de la Liga en las que el jugador compitió como titular dividido por el número total de las partidas de la fase regular jugadas por el equipo durante el ciclo). Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores, entrenadores o reservas.</p>	<p>2.2 Compensación del Jugador Cada equipo debe distribuir las Compensación Mínimas para el Jugador, Entrenador y Reserva requeridas por ciclo durante la Temporada 2017 entre sus Jugadores Titulares, Entrenador y Reservas, de acuerdo con los términos del contrato de participación de equipo aplicable. Si el estado de titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo, dicho jugador tendrá derecho a una participación proporcional de la Compensación Mínima para el Jugador por cada partida jugada (calculado por el índice del número de partidas de la fase regular de la Liga en las que el jugador compitió como titular dividido por el número total de las partidas de la fase regular jugadas por el equipo durante el ciclo). Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores, entrenadores o reservas.</p>
<p>3.1 Restricción de la Propiedad de los Equipos Cuando un equipo clasifica desde el Circuito de Leyendas Norte a Liga Latinoamérica Norte, la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en CDLN. Ningún Propietario de equipo, Gerente o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ejemplo, propiedad) o indirecto (por ejemplo, un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en una liga profesional de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.</p> <p><u>Como aclaración, la LLN (LAN), y cualquier otra liga que represente el nivel más alto en la región que resulte elegible para que un equipo clasifique al Campeonato Mundial de League of Legends, son consideradas ligas profesionales de eSports: NA LCS (Norteamérica), EU LCS (Europa), LCK (Corea del Sur), LPL (China), LMS (Taiwan, Hong Kong y Macao), GPL (Sudeste Asiático), CBLOL (Brasil), TCL (Turquía), LCL (CIS), CLS (Latinoamérica Sur), LJL (Japón) y OPL (Oceanía).</u></p> <p>A efectos de este conjunto de reglas, se considera "Profesional" a un equipo que gana el combate para clasificar a dicho nivel o división más altos. Si se descubre que un propietario o afiliado de un propietario tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a castigo por parte de la Liga.</p> <p><u>Un equipo de Liga Latinoamérica Norte no puede ser propietario de un equipo en el Circuito de Leyendas Norte. En caso de que un equipo subdivisión propiedad de una organización de la LLN clasificara de Riot Open (torneo clasificatorio amateur oficial de LAN) a CDLN, el</u></p>	<p>3.1 Restricción de la Propiedad de los Equipos Cuando un equipo clasifica de Circuito de Leyendas Norte a Liga Latinoamérica Norte, la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en Circuito de Leyendas Norte. Ningún Propietario de equipo, Gerente o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ej. propiedad) o indirecto (por ej. un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en una liga profesional de eSports. Como aclaración, la Liga Latinoamérica Norte, y cualquier otra liga que represente el nivel más alto en la región que resulte elegible para que un equipo clasifique al Campeonato Mundial de League of Legends, son consideradas ligas profesionales de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.</p> <p>A efectos de este conjunto de reglas, se considera "Profesional" a un equipo que gana el combate para clasificar a dicho nivel o división más altos. Si se descubre que un propietario o afiliado de un propietario tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a castigo por parte de la Liga.</p> <p>La Liga tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva de la Liga. Cualquiera persona que realiza una petición para ser propietario de un equipo de Liga Latinoamérica Norte puede ser denegada su admisión si se descubre que no han actuado con la profesionalidad solicitada</p>

<p><u>propietario tendrá un plazo de 15 desde que se adjudicó su clasificación a CDLN para desvincularse de la propiedad del equipo promocionado.</u></p> <p>La Liga tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva de la Liga. Cualquiera persona que realiza una petición para ser propietario de un equipo de Liga Latinoamérica Norte puede ser denegada su admisión si se descubre que no han actuado con la profesionalidad solicitada por la Liga. Alguien que busca la admisión en la Liga debe cumplir con los más altos estándares de carácter e integridad. Los candidatos que han violado este conjunto de Reglas o han intentado actuar en contra del espíritu de estas Reglas, se les negará la admisión a la Liga. El propietario del equipo está de acuerdo en que no va a impugnar cualquier determinación final de la Liga en relación con ello.</p>	<p>por la Liga. Alguien que busca la admisión en la Liga debe cumplir con los más altos estándares de carácter e integridad. Los candidatos que han violado este conjunto de Reglas o han intentado actuar en contra del espíritu de estas Reglas, se les negará la admisión a la Liga. El propietario del equipo está de acuerdo en que no va a impugnar cualquier determinación final de la Liga en relación con ello.</p>
<p>3.2 Requisitos del Plantel</p> <p>Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente, un Entrenador, cinco Jugadores Titulares ("Titulares"), y entre uno y tres jugadores reservas ("Reservas"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la Sección 1. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo.</p> <p>Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "Plantel Activo". Los equipos pueden contar con hasta un máximo de <u>3 Reservas</u> contratados pero deberán contar con al menos 1 en todo momento.</p> <p>Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatoria a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular. <u>Podrán utilizarlos en un mismo combate o separados (por ejemplo, 1 partida de 4 combates diferentes), y las 4 partidas obligatorias podrán ser divididas entre todos los reservas con los que cuente el equipo (por ejemplo, 1 reserva jugando 2 partidas y otro reserva diferente jugando otras 2 partidas).</u></p> <p><u>Todos los jugadores del Plantel Activo deben haber alcanzado una clasificación de Diamante 3 o superior en la Clasificatoria Solo/Dúo en cualquier servidor público en algún momento dentro del último año antes de su participación en la Liga.</u></p> <p>Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web oficial. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web (lan.lolesports.com) después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.</p>	<p>3.2 Requisitos del Plantel</p> <p>Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente, un Entrenador, cinco Jugadores Titulares ("Titulares"), y entre uno y dos jugadores reservas ("Reservas"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la Sección 1. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo.</p> <p>Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "Plantel Activo". Los equipos pueden contar con hasta un máximo de 2 Reservas contratados pero deberán contar con al menos 1 en todo momento.</p> <p>Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatoria a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular.</p> <p>Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web oficial. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.</p> <p>Todos los titulares deben tener un contrato por escrito y firmado con la organización por la que jugaran, y el contrato deberá representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y la organización. No está permitido que un jugador contratado compita en más de un equipo simultáneamente ni estar listado en la alineación de más de un equipo.</p> <p>Un jugador de CLN puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por un equipo en otra región él o ella deberá revelar</p>

Todos los jugadores titulares y reservas deben tener un contrato por escrito y firmado (por ambas partes) con el equipo con el que compiten. Para evitar dudas, los acuerdos verbales de un contrato escrito no cumplen con este requisito. El contrato debe representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y la Entidad del Equipo. Cualquier obligación que quede fuera del contrato y no haya sido presentada a la Liga no será reconocida.

Un jugador de la LLN solo tiene permitido competir para el equipo de la LLN por el que fue contratado. No está permitido que un jugador compita en más de un equipo simultáneamente ni estar listado en la alineación de más de un equipo. Un jugador de LLN puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por un equipo en otra región él o ella deberá revelar esa información. Para verificar que estos jugadores están oficialmente bajo contrato, cada equipo debe presentar una Hoja Resumen del Acuerdo de Servicios del Jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar dudas, la Ficha Resumen no es en sí mismo un Acuerdo de Servicios del Jugador, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesitado por la liga para verificar elegibilidad y confirmar el acuerdo por el jugador y el equipo.

Los equipos de LLN pueden prestar a uno (1) de sus reservas para participar en Circuito de Leyendas Norte como reserva de préstamo en un equipo de diferente propietario. Los permisos deben ser solicitados vía correo electrónico a los oficiales de Liga de LLN y deberán venir acompañados de un acuerdo de préstamo entre las 2 organizaciones. Un equipo de CDLN puede tener como máximo 2 reservas de préstamo en su alineación.

Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociono a Liga Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 2 jugadores del Plantel Activo que registró para CDLN.

esa información. Para verificar que estos jugadores están oficialmente bajo contrato, cada equipo debe presentar una Hoja Resumen del Acuerdo de Servicios del Jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar dudas, la Ficha Resumen no es en sí mismo un Acuerdo de Servicios del Jugador, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesitado por la liga para verificar elegibilidad y confirmar el acuerdo por el jugador y el equipo.

Los equipos deben contratar a sus Reservas antes de que participen en Liga Latinoamérica Norte. Un jugador reserva contratado para Liga Latinoamérica Norte no puede competir en el Circuito de Leyendas Norte pero puede recibir permiso del equipo por el que fue contratado para participar en el cualquier otra competencia con un equipo de un diferente propietario. Los permisos deben ser solicitados vía correo electrónico a los oficiales de la Liga y esperar su aprobación.

Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociono a Liga Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 2 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas Norte.

<p>3.3 Entrenador <u>Cada equipo deberá contar con un Entrenador designado que será considerado el Entrenador oficial del equipo. El Entrenador aparecerá listado en el sitio web (lan.lolesports.com). El entrenador no puede ser un Propietario, Gerente, Jugador Titular o Reserva, o un jugador activo en un equipo de CDLN o LLN. El Entrenador deberá presentarse en cada juego donde el equipo participe. El Entrenador solo puede representar a una organización. El Entrenador no puede ser un empleado de una organización diferente del equipo de la LLN al que representa en cualquier capacidad. La elegibilidad del Entrenador será a discreción de la Liga. Si el Entrenador oficial no puede estar presente en un juego, el Gerente General debe asignar a un Entrenador interino para reemplazarlo. El Entrenador interino puede ser el Gerente General de la organización. Si un entrenador no está presente en el lugar, entonces el equipo está sujeto a penalizaciones.</u></p>	
<p>3.5 Sustituciones El requerimiento de modificar la formación inicial para la primera partida en un combate de la Liga no puede ser enviado después de <u>2 Horas</u> antes del comienzo del encuentro. Un cambio de la formación inicial para el segundo juego de una semana de fase regular debe ser realizado no más tarde de 2 horas después del final del último juego del día.</p> <p>Si un equipo desea sustituir jugadores entre partidas en un día determinado, esas sustituciones deben anunciarse al árbitro no después de <u>4 minutos</u> siguientes de finalizada la partida previa (después de la explosión del nexo).</p>	<p>3.4 Sustituciones El requerimiento de modificar la formación inicial para el primer juego en una semana de fase regular no puede ser enviado después de <u>48 Horas</u> antes del comienzo del encuentro. Un cambio de la formación inicial para el segundo juego de una semana de fase regular debe ser realizado no más tarde de 2 horas después del final del último juego del día.</p> <p>Si un equipo desea sustituir jugadores entre partidas en un día determinado, esas sustituciones deben anunciarse al árbitro no después de <u>5 minutos</u> siguientes de finalizada la partida previa (después de la explosión del nexo).</p>
<p>4.2.5 Intercambios Interregionales <u>Los jugadores provenientes de Latinoamérica Norte pueden intercambiarse por jugadores de cualquier región y viceversa, sujeto a los requisitos de elegibilidad descritos en la Sección 1.2.</u></p>	<p>4.2.5 Intercambios Interregionales</p> <p>4.2.5.1 Los jugadores provenientes de Latinoamérica Sur pueden intercambiarse por jugadores de Latinoamérica Norte y viceversa, sujeto a los requisitos de elegibilidad descritos en la Sección 1.2.</p> <p>4.2.5.2 Los jugadores que sean residentes de otras regiones que no están incluidas en el territorio de la Liga no son elegibles para ser intercambiados. Dichos jugadores, sin embargo, son elegibles para ser considerados jugadores independientes, como se define en la Regla 4.3.1, y la adquisición de dicho jugador está regulada por la Sección 4.3, sujeta a los requisitos de elegibilidad descritos en la Sección 1.2.</p>

<p><u>4.2.6 Reservas de préstamo y su elegibilidad.</u></p> <p><u>Si un reserva prestado de LLN ha participado en más de 8 partidas de la liga, entonces ese jugador ya no será elegible para continuar como préstamo y no podrá competir en CDLN por el resto del ciclo vigente, incluyendo la fase de eliminatorias y promoción/relegación.</u></p> <p><u>Un reserva de préstamo no podrá competir contra su equipo de LLN en el combate de promoción/relegación.</u></p> <p><u>Un reserva de préstamo solo puede ser prestado a una única organización de CDLN por ciclo y no podrá cambiar a otra alineación por el resto del ciclo.</u></p> <p><u>La ventana de préstamo comprenderá desde el cierre de la ventana de contrataciones y hasta el final de la cuarta semana de competencias de LLN/CDLN. Una vez finalizada no será posible realizar más préstamos por el resto del ciclo.</u></p>	
<p>8.4.2 Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de <u>1 semana</u> serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a actualización (rework) estarán sujetos a la consideración de la Liga. <u>Un campeón no será implementado si una semana de competencia ya ha dado inicio, y los campeones nuevos o actualizados lanzados en la versión competitiva de la fase de eliminatorias serán restringidos durante la totalidad de la fase.</u></p>	<p>8.4.2 Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de 2 semanas serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración de la Liga.</p>
<p>8.7.4 Modo Reclutamiento. El modo reclutamiento procede en un formato de reclutamiento serpenteante de la siguiente manera: Equipo Azul = A; Equipo Rojo = B <u>Bloqueos: ABABAB</u> <u>Selecciones: ABBAAB</u> <u>Bloqueos: BABA</u> <u>Selecciones: BAAB</u></p>	<p>8.7.4 Modo Reclutamiento. El modo reclutamiento procede en un formato de reclutamiento serpenteante de la siguiente manera: Equipo Azul = A; Equipo Rojo = B Bloqueos: ABABAB Selecciones: ABBAABBAAB</p>
<p><u>9.6.1 Abandono de partida antes de finalizar.</u> <u>Queda prohibido que al acercarse el final de la partida los jugadores abandonen de manera intencional y anticipada antes de que muestre el mensaje de Victoria o Derrota en la pantalla del juego, solo podrán abandonar la partida cuando el botón de Continuar aparezca en pantalla.</u></p>	

Versión 4.1 (Noviembre 29, 2016)**Versión 4.0****Revisión****Anterior****Introducción y Propósito**

Estas reglas oficiales ("Reglas") de la Copa Latinoamérica Norte ("Liga") aplican a todos y cada uno de los equipos que se hayan clasificado para participar en la Copa Latinoamérica Norte, así como también a su Gerente, Propietario, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas (colectivamente "~~Plantel Activo~~" "**Miembros del Equipo**") y demás empleados. Estas se aplican exclusivamente a la Copa Latinoamérica Norte y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas de League of Legends ("LoL").

Introducción y Propósito

Estas reglas oficiales ("Reglas") de la Copa Latinoamérica Norte ("Liga") aplican a todos y cada uno de los equipos que se hayan clasificado para participar en la Copa Latinoamérica Norte, así como también a su Gerente, Propietario, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas (colectivamente "**Plantel Activo**") y demás empleados. Estas se aplican exclusivamente a la Copa Latinoamérica Norte y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas de League of Legends ("LoL").

1.2.3 No Residentes Provisionales.

Un No Residente Provisional es un jugador No Residente que oficialmente estuvo en el Plantel Activo de un equipo profesional de Latinoamérica Norte en cualquier momento entre el 11 de Mayo del 2015 y el ~~11 de Julio del 2016~~ **el 11 de Agosto del 2016**. Un jugador No Residente Provisional tiene que haber participado en 8 de los últimos 12 Ciclos para ser considerados Residente. Participar significa jugar en el 50% de los juegos de la temporada en la liga profesional o semiprofesional de la región.

1.2.3 No Residentes Provisionales.

Un No Residente Provisional es un jugador No Residente que oficialmente estuvo en el Plantel Activo de un equipo profesional de Latinoamérica Norte en cualquier momento entre el 11 de Mayo del 2015 y el 11 de Julio del 2016. Un jugador No Residente Provisional tiene que haber participado en 8 de los últimos 12 Ciclos para ser considerados Residente. Participar significa jugar en el 50% de los juegos de la temporada en la liga profesional o semiprofesional de la región.

1.2.4 Apadrinamiento.

Un jugador que ya fue clasificado como Residente antes del cambio de esta política de residencia, en Agosto del 2016, podrá mantener su estado de residencia independientemente de su estado legal. Si un jugador ha heredado el estatus de Residente en una región con el requisito de tiempo de la política antigua, pero es un ciudadano (o cualquier otra clasificación legal permanente) de un país de otra región, puede cambiar a estado de Residente a esta última región en cualquier punto. Sin embargo, al hacerlo, renuncia al estatus de residente heredado en la región anterior, y solo pueden recuperarlo obteniendo el estatus de residente permanente legal y presentando una petición a la Liga.

1.2.4 Apadrinamiento.

Cualquier jugador del Plantel Activo de un equipo de la Liga que participo y cumplía con la Política de Elegibilidad de Residencia Regional en Copa Latinoamérica 2016 Clausura (al momento del cambio de esta política), y que ahora no cumple con los requisitos de Residencia de la Sección 1.2 será considerado Residente Apadrinado. A un Jugador que adquiere el estado de Residente Apadrinado se le dará la opción de elegir su residencia en la región que adquirió ese estado o en su región natal. Una vez que haya elegido a que región desea representar como Residente, no será más considerado Residente en cualquier otra Región.

<p>1.2.5 Residencia Regional Única.</p> <p>Un jugador solo puede ser Residente de una única región al mismo tiempo, independientemente de su situación legal. Al unirse a un Plantel Activo, un Jugador será considerado No Residente hasta que a este se le declare Residente (proporcionando la documentación necesaria). Cuando un Jugador es registrado a la alineación de un equipo en una región determinada, esa región se convierte en la única región donde es Residente. Si el jugador tiene ya una residencia en una región diferente, perderá la residencia en la región vieja y gana residencia en la nueva permanentemente. <u>Cuando un Jugador es declarado como Residente en una región determinada, esa región se convierte en la única región donde es Residente.</u></p> <p>Los jugadores que tienen Residencia Permanente Legal en múltiples regiones no pueden ser considerados Residentes de dos o más regiones simultáneamente. Para cambiar de residencia de una región a otra, estos jugadores deben participar en al menos 50% de las partidas de la fase regular en el ciclo más reciente de la región en la que buscan ser residentes.</p>	<p>1.2.5 Residencia Regional Única.</p> <p>Un jugador solo puede ser Residente de una única región al mismo tiempo, independientemente de su situación legal. Al unirse a un Plantel Activo, un Jugador será considerado No Residente hasta que a este se le declare Residente (proporcionando la documentación necesaria). Cuando un Jugador es registrado a la alineación de un equipo en una región determinada, esa región se convierte en la única región donde es Residente. Si el jugador tiene ya una residencia en una región diferente, perderá la residencia en la región vieja y gana residencia en la nueva permanentemente.</p> <p>Los jugadores que tienen Residencia Permanente Legal en múltiples regiones no pueden ser considerados Residentes de dos o más regiones simultáneamente. Para cambiar de residencia de una región a otra, estos jugadores deben participar en al menos 50% de las partidas de la fase regular en el ciclo más reciente de la región en la que buscan ser residentes.</p>
<p><u>1.6 Promoción, Relegación y Descalificación</u></p> <p><u>La Entidad Equipo reconoce que (a) Los cupos para los equipos en la Liga son concedidos competitivamente y todos los equipos están sujetos a la aceptación de la liga así como la promoción, relegación y descalificación como está especificado en estas reglas. (b) El equipo y los miembros del equipo están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por la liga por violación a las reglas o el contrato con el equipo. Y (c) estas multas, suspensiones, promociones, relegaciones y/o descalificaciones son razonables y necesarias para mantener la integridad del juego y la competencia. Salvo excepciones establecidas en el contrato, la Entidad Equipo acepta y hará que los miembros del equipo acepten no alegar cualquier determinación final hecha por la liga con respecto a cualquier multa, suspensión, promoción, relegación y/o descalificación; La liga actuara en buena fe al hacer dichas determinaciones en cualquier momento.</u></p>	<p>1.6 Promoción, Relegación y Descalificación</p> <p>La Entidad Equipo reconoce que el equipo y sus miembros están sujetos a las Reglas y cualquier aplicación de ellas por parte de Riot, como la promoción, relegación y descalificación, según sea necesario para mantener la eficiencia y la administración operativa de la Liga; Riot siempre deberá actuar de buena fe en la aplicación de estas decisiones en todo momento.</p>
<p>2.2 Compensación del Jugador</p> <p>Cada equipo debe distribuir las <u>Compensación Mínimas para el Jugador, Entrenador y Reserva</u> requeridas por ciclo durante la Temporada 2017 entre sus Jugadores Titulares, <u>Entrenador y Reservas</u>, de acuerdo con los términos del contrato de participación de equipo aplicable. Si el estado de titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo, dicho jugador tendrá derecho a una participación proporcional de la Compensación Mínima para el Jugador por cada partida jugada (calculado por el índice del número de partidas de la fase regular de la Liga en las que el jugador</p>	<p>2.2 Compensación del Jugador</p> <p>Cada equipo debe distribuir una Compensación Mínima para el Jugador requerida por ciclo durante la Temporada 2017 entre sus jugadores titulares, de acuerdo con los términos del contrato de participación de equipo aplicable. Si el estado de titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo, dicho jugador tendrá derecho a una participación proporcional de la Compensación Mínima para el Jugador por cada partida jugada (calculado por el índice del número de partidas de la fase regular de la Liga en las que el jugador compitió como titular dividido</p>

<p>compitió como titular dividido por el número total de las partidas de la fase regular jugadas por el equipo durante el ciclo).</p> <p>Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores, <u>entrenadores o reservas</u>.</p>	<p>por el número total de las partidas de la fase regular jugadas por el equipo durante el ciclo). Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores.</p>
<p>3.2 Requisitos del Plantel</p> <p>Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente, <u>un Entrenador</u>, cinco Jugadores Titulares ("Titulares"), y entre uno y dos jugadores reservas ("Reservas"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la Sección 1. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo.</p> <p>Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "Plantel Activo". Los equipos pueden contar con hasta un máximo de 2 Reservas pero deberán tener registrado y bajo contrato al menos a 1 en todo momento <u>contratados pero deberán contar con al menos 1 en todo momento</u>. Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatorio a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular.</p> <p>Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociono a Copa Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 3-2 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas Norte.</p>	<p>3.2 Requisitos del Plantel</p> <p>Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente, cinco Jugadores Titulares ("Titulares"), y entre uno y dos jugadores reservas ("Reservas"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la Sección 1. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo.</p> <p>Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "Plantel Activo". Los equipos pueden contar con hasta máximo 2 Reservas pero deberán tener registrado y bajo contrato al menos a 1 en todo momento. Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatorio a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular</p> <p>Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociono a Copa Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 3 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas Norte..</p>
<p>7.3.1 Fase Regular.</p> <p>Esta fase consta de 8 equipos, en un formato de liga contra todos los oponentes (Round Robin), con combates al mejor de 2 juegos (Bo2) y cada equipo juega 14 combates o 28 partidas por ciclo. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo (ida y vuelta). Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado).</p> <p>Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El equipo que salga victorioso por un marcador de 2-0 recibirá 2-3 puntos. • Si ambos equipos obtienen una victoria en un marcado 1-1 cada equipo recibirá 1 punto. • El equipo que sea derrotado 0-2 no obtendrá puntos (0 puntos). 	<p>7.3.1 Fase Regular.</p> <p>Esta fase consta de 8 equipos, en un formato de liga contra todos los oponentes (Round Robin), con combates al mejor de 2 juegos (Bo2) y cada equipo juega 14 combates o 28 partidas por ciclo. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo (ida y vuelta). Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado).</p> <p>Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El equipo que salga victorioso por un marcador de 2-0 recibirá 3 puntos. • Si ambos equipos obtienen una victoria en un marcado 1-1 cada equipo recibirá 1 punto. • El equipo que sea derrotado 0-2 no obtendrá puntos (0 puntos).

Versión 4.0 (Septiembre 19, 2016)**Versión 3.4****Revisión****Anterior****Introducción y Propósito**

Estas reglas oficiales ("**Reglas**") de la Copa Latinoamérica Norte ("**Liga**") aplican a todos y cada uno de los equipos que se hayan clasificado para participar en la Copa Latinoamérica Norte, así como también a su Gerente General, Propietario, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas (colectivamente "**Plantel Activo**") y demás empleados. Estas se aplican exclusivamente a la Copa Latinoamérica Norte y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas de League of Legends ("**LoL**").

La Temporada 2017 de la Copa Latinoamérica Norte estará dividida en dos ("**Ciclos**") denominados Apertura y Clausura. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una fase regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la fase regular, y (c) un partido de promoción/relegación.

Riot Games estableció estas Reglas para el juego competitivo de LoL con el objetivo de unificar y estandarizar las normas empleadas en la Liga. Si un jugador compite en la Copa Latinoamérica Norte, "**Riot**" significará Riot Games Services S. de R.L. de C.V. , una compañía mexicana y "**Latinoamérica Norte**" incluirá los siguientes países: Belice, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Guyana, Guayana Francesa, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Perú, Surinam, Venezuela, Bolivia, Paraguay, Uruguay, Chile, Argentina y todas las Islas del Caribe.

Estas Reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por los representantes de la Liga para el juego profesional de LoL y ofrecer un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel profesional. Un reglamento estandarizado beneficia a todas las partes involucradas dentro del juego profesional de LoL.

Las reglas que tienen impacto en todas las regiones (Reglas Globales) pueden ser vistas aquí:
http://www.lolesports.com/en_US/nalcs/na_2016_spring/about/globalRules

Estas Reglas no restringen la participación de los jugadores. Los términos de la relación entre jugadores y equipos es responsabilidad de dichos jugadores y equipos. Estos términos quedarán establecidos por escrito en acuerdos entre el equipo y cada uno de sus jugadores ("**Contrato con Jugador**").

Introducción y propósito

Estas reglas oficiales ("**Reglas**") de la Copa Latinoamérica Norte ("**Liga**") aplican a todos y cada uno de los equipos que se hayan clasificado para participar en la Copa Latinoamérica Norte 2016, así como también a su Gerente General, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas (colectivamente "**Plantel Activo**") y demás empleados. Estas se aplican exclusivamente a la Copa Latinoamérica Norte 2016 y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas de League of Legends ("**LoL**").

La temporada 2016 de la Copa Latinoamérica Norte estará dividida en dos ("**Ciclos**") denominados Apertura y Clausura. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una temporada regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la temporada regular, y (c) partidos de promoción/relegación luego de que concluyan las eliminatorias.

Riot estableció estas Reglas para el juego competitivo de LoL con el objetivo de unificar y estandarizar las normas empleadas en la Liga. Si un jugador compite en la Copa Latinoamérica Norte (LAN), "**Riot**" significará Riot Games Services S. de R.L. de C.V. , una compañía mexicana y "**Latinoamérica**" incluirá los siguientes países: México, Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Colombia, Venezuela, Ecuador, Guyana, Surinam, Guayana Francesa, Perú, Bolivia, Paraguay, Uruguay, Chile, Argentina y todas las Islas del Caribe.

Estas Reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por los representantes de la Liga para el juego profesional de LoL y ofrecer un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel profesional. Un reglamento estandarizado beneficia a todas las partes involucradas dentro del juego profesional de LoL. Estas Reglas no restringen la participación de los jugadores. Los términos de la relación entre jugadores y equipos es responsabilidad de dichos jugadores y equipos. Estos términos quedarán establecidos por escrito en acuerdos entre el equipo y cada uno de sus jugadores ("**Contrato con Jugador**").

<p>1.2.1 Residente definido.</p> <p>Para fines de esta <u>Regla 1.2</u>, un jugador se considera "Residente" de una región si tal jugador residió legalmente y estuvo presente en dicha región durante no menos de 24 meses de los 36 meses inmediatamente anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en Copa Latinoamérica Norte). <u>es un Residente Permanente Legal de uno de los países que conforman la región de Latinoamérica Norte antes de la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en la Copa Latinoamérica Norte).</u></p>	<p>1.2.1 Residente definido.</p> <p>Para fines de esta <u>Regla 1.2</u>, un jugador se considera "Residente" de una región si tal jugador residió legalmente y estuvo presente en dicha región durante no menos de 24 meses de los 36 meses inmediatamente anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en Copa Latinoamérica Norte).</p>
<p><u>1.2.2 No Residentes.</u></p> <p>Un jugador que no cumple con los requisitos para ser considerado Residente de la región de Latinoamérica Norte puede participar en la Liga siempre y cuando este jugador esté presente en dicha región durante no menos de 30 días anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate de Copa Latinoamérica Norte); o en su caso, contar desde un inicio con un permiso para realizar actividades lucrativas en México (Visa de trabajo).</p> <p><u>Un jugador que no cumple con el estado de Residente es considerado No Residente. A fin de que un jugador No Residente cambie su estado a Residente este debe primero convertirse en un Residente Permanente Legal en uno de los países que conforman la región de Latinoamérica Norte.</u></p> <p><u>Si un jugador se convierte en un Residente Permanente Legal de la región después de haber jugado como No Residente, este puede hacer la petición a los oficiales de la Liga para cambiar su estado a Residente.</u></p>	<p>1.3 Elegibilidad de No Residentes</p> <p>Un jugador que no cumple con los requisitos para ser considerado Residente de la región de Latinoamérica Norte puede participar en la Liga siempre y cuando este jugador esté presente en dicha región durante no menos de 30 días anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate de Copa Latinoamérica Norte); o en su caso, contar desde un inicio con un permiso para realizar actividades lucrativas en México (Visa de trabajo).</p>
<p><u>1.2.3 No Residentes Provisionales.</u></p> <p><u>Un No Residente Provisional es un jugador No Residente que oficialmente estuvo en el Plantel Activo de un equipo profesional de Latinoamérica Norte en cualquier momento entre el 11 de Mayo del 2015 y el 11 de Julio del 2016. Un jugador No Residente Provisional tienen que haber participado en 8 de los últimos 12 Ciclos para ser considerados Residente. Participar significa jugar en el 50% de los juegos de la temporada en la liga profesional o semiprofesional de la región.</u></p> <p><u>Una vez que un No Residente Provisional alcanza el estado de Residente podrá mantener ese estado de residencia, independientemente de su estado legal.</u></p>	

<p><u>1.2.4 Apadrinamiento.</u> <u>Cualquier jugador del Plantel Activo de un equipo de la Liga que participe y cumpla con la Política de Elegibilidad de Residencia Regional en Copa Latinoamérica 2016 Clausura (al momento del cambio de esta política), y que ahora no cumple con los requisitos de Residencia de la Sección 1.2 será considerado Residente Apadrinado. A un Jugador que adquiere el estado de Residente Apadrinado se le dará la opción de elegir su residencia en la región que adquirió ese estado o en su región natal. Una vez que haya elegido a que región desea representar como Residente, no será más considerado Residente en cualquier otra Región.</u></p> <p><u>Una vez que un Residente Apadrinado selecciona su estado de Residente podrá mantener ese estado de residencia, independientemente de su estado legal.</u></p>	
<p><u>1.2.5 Residencia Regional Única.</u></p> <p><u>Un Jugador solo puede ser Residente de una única región al mismo tiempo, independientemente de su situación legal. Al unirse a un Plantel Activo, un jugador será considerado No residente hasta que a este se le declare Residente (proporcionando la documentación necesaria).</u></p> <p><u>Cuando un jugador es registrado a la alineación de un equipo en una región determinada, esa región se convierte en la única región donde es Residente. Si el jugador tiene ya una residencia en una región diferente, perderá la residencia en la región vieja y gana residencia en la nueva permanentemente.</u></p> <p><u>Los jugadores que tienen Residencia Permanente Legal en múltiples regiones no pueden ser considerados Residentes de dos o más regiones simultáneamente. Para cambiar de residencia de una región a otra, estos jugadores deben participar en al menos 50% de las partidas de la fase regular en el ciclo más reciente de la región en la que buscan ser residentes.</u></p>	
<p><u>1.2.6 Certificación de Residencia.</u></p> <p><u>Todos los jugadores deberán certificar su residencia para participar en la Copa Latinoamérica Norte, Circuito de Leyendas Norte y/o en el Campeonato Mundial mediante la presentación de un Formulario de Elegibilidad y Liberación, además de proporcionar una prueba de residencia como se defina en la Reglas 1.2.3 y 1.2.4. Para evitar dudas, cualquier jugador puede redactar información sensible a su sola discreción y la Liga no se hará responsable por la divulgación de esa información por parte del jugador a la Liga. Cada equipo es responsable de asegurar que cada jugador cumple con los requisitos de residencia de la Regla 1.2. Se considerará una violación a las</u></p>	<p><u>1.2.2 Certificación de residencia.</u></p> <p><u>Todos los jugadores deberán certificar su residencia para participar en la Copa Latinoamérica Norte, Circuito de Leyendas y/o en el Campeonato Mundial mediante la presentación de un Formulario de Elegibilidad y Liberación, además de proporcionar una prueba de residencia. Cada equipo es responsable de asegurar que cada jugador cumple con los requisitos de residencia de la Regla 1.2. Se considerará una violación a las Reglas, tanto del equipo como del jugador, si un jugador (o su padre o tutor legal) proporciona información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia y región del jugador. La violación de la Regla 1.2 por</u></p>

Reglas, tanto del equipo como del jugador, si un jugador (o su padre o tutor legal) proporciona información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia y región del jugador. La violación de la <u>Regla 1.2</u> por parte de un equipo o un jugador también será considerada una violación de la <u>Regla 10.2</u> , y se aplicarán las medidas disciplinarias descritas en la <u>Regla 10.5</u> y <u>Regla 10.6</u> .	parte de un equipo o un jugador también será considerada una violación de la <u>Regla 10.2</u> , y se aplicarán las medidas disciplinarias descritas en la <u>Regla 10.5</u> y <u>Regla 10.6</u> .
--	--

1.5 Aceptación de las Reglas

Las Reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos. La Entidad Equipo, reconoce que la escena de los eSports cambia rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Con esto, La Entidad Equipo acuerda que (i) Riot tiene la libertad de revisar las Reglas cada cierto tiempo, y (ii) Riot no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las Reglas. Si la Entidad Equipo ha determinado, en base al asesoramiento de un abogado, que el cambio realizado en las Reglas después de la fecha de vigencia de su Contrato de Participación con Riot (si existe, que se define más adelante), tiene el efecto de cancelar, reemplazar o modificar cualquier término o disposición del Contrato de Participación de manera sustancialmente adversa y perjudicial para la Entidad Equipo, la Entidad Equipo podría dar por terminado el Contrato de Participación dentro de los treinta (30) días de la fecha en que la enmienda entra en vigor, (a) proporcionando notificación escrita a Riot, (b) retirando al equipo de cualquier futuro torneo, y (c) procediendo a la devolución de los importes pagados previamente por Riot a la Entidad Equipo acorde al Contrato de Participación, y (d) ~~no tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo y Afiliados del Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.~~ Las Reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos.

1.6 Aceptación de las Reglas

Las Reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos. La Entidad Equipo, reconoce que la escena de los eSports cambia rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Con esto, La Entidad Equipo acuerda que (i) Riot tiene la libertad de revisar las Reglas cada cierto tiempo, y (ii) Riot no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las Reglas. Si la Entidad Equipo ha determinado, en base al asesoramiento de un abogado, que el cambio realizado en las Reglas después de la fecha de vigencia de su Contrato de Participación con Riot (si existe, que se define más adelante), tiene el efecto de cancelar, reemplazar o modificar cualquier término o disposición del Contrato de Participación de manera sustancialmente adversa y perjudicial para la Entidad Equipo, la Entidad Equipo podría dar por terminado el Contrato de Participación dentro de los treinta (30) días de la fecha en que la enmienda entra en vigor, (a) proporcionando notificación escrita a Riot, (b) retirando al equipo de cualquier futuro torneo, y (c) procediendo a la devolución de los importes pagados previamente por Riot a la Entidad Equipo acorde al Contrato de Participación, y (d) no tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo y Afiliados del Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo. Las Reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos.

3.1 Restricción de la Propiedad de los Equipos

Cuando un equipo clasifica de Circuito de Leyendas Norte a Copa Latinoamérica Norte, la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en Circuito de Leyendas Norte. Ningún Propietario de equipo, Gerente o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ej. propiedad) o indirecto (por ej. un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en una liga profesional de eSports. Como aclaración, la Copa Latinoamérica Norte, y cualquier otra liga que represente el nivel más alto en la región que resulte elegible para que un equipo clasifique al Campeonato Mundial de League of Legends, son consideradas ligas profesionales de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés

3.1 Restricción de la propiedad de los equipos

Cuando un equipo clasifica de Circuito de Leyendas a Copa Latinoamérica Norte, la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en Circuito de Leyendas. Ningún Propietario de equipo o Gerente General o Afiliado de un Propietario poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ej. propiedad) o indirecto (por ej. un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en una liga profesional de eSports. Como aclaración, la Copa Latinoamérica Norte, y cualquier otra liga que represente el nivel más alto en la región que resulte elegible para que un equipo clasifique al Campeonato Mundial de LoL, son consideradas ligas profesionales de eSports.. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés

mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

~~Un equipo de Copa Latinoamérica Norte puede tener en su propiedad a un equipo dentro del Circuito de Leyenda. En caso de que un equipo del Circuito de Leyendas promoció a Copa Latinoamérica Norte, el propietario tendrá un plazo de 15 días desde que se adjudicó su clasificación a la Liga para desvincularse completamente de la propiedad del equipo promocionado.~~

mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

Un equipo de Copa Latinoamérica Norte puede tener en su propiedad a un equipo dentro del Circuito de Leyenda. En caso de que un equipo del Circuito de Leyendas promoció a Copa Latinoamérica Norte, el propietario tendrá un plazo de 15 días desde que se adjudicó su clasificación a la Liga para desvincularse completamente de la propiedad del equipo promocionado.

3.2 Requisitos del Plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente, ~~un Entrenador (opcional)~~, cinco Jugadores Titulares ("**Titulares**"), y entre uno y dos jugadores reservas ("**Reservas**") ~~(en conjunto, "Plantel Activo")~~. Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la Sección 1. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo. ~~a excepción del Gerente General ocupando el puesto de Entrenador durante los combates en caso de que el equipo no cuente con un Entrenador activo. Los cambios del Plantel Activo pueden ocurrir como se describen en la Sección 4.~~

Los Titulares y Reservas son considerados en conjunto como "Plantel Activo".

Los equipos pueden contar con hasta máximo 2 Reservas pero deberán tener registrado y bajo contrato al menos a 1 en todo momento. Todos los equipos deberán utilizar de forma obligatorio a su(s) reservas en al menos 4 partidas de la fase regular.

Todos los titulares deben tener un contrato por escrito y firmado con la organización por la que jugaran, y el contrato deberá representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y la organización. No está permitido que un jugador contratado compita en más de un equipo simultáneamente ni estar listado en la alineación de más de un equipo. Un jugador de CLN puede estar contratado solo por un equipo globalmente y si está actualmente bajo contrato por un equipo en otra región él o ella deberá revelar esa información. Para verificar que estos jugadores están oficialmente bajo contrato, cada equipo debe presentar una Hoja Resumen del Acuerdo de Servicios del Jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar dudas, la Ficha Resumen no es en sí mismo un Acuerdo de Servicios del Jugador, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesitado por la liga para verificar elegibilidad y confirmar el acuerdo por el jugador y el equipo.

Los equipos deben contratar a sus Reservas antes de que participen en Copa Latinoamérica Norte, ~~incluso si es solo por un juego.~~ Un jugador reserva contratado para Copa Latinoamérica Norte ~~debe recibir permiso del equipo por el que fue contratado antes de competir en el Circuito de Leyendas no puede competir en el Circuito de Leyendas pero puede recibir permiso del equipo por el que fue contratado para participar en el cualquier otra competencia con un equipo de un diferente propietario.~~ Los permisos deben ser solicitados vía correo electrónico a los oficiales de la Liga y esperar su aprobación.

Un equipo de Circuito de Leyendas Norte que promociono a Copa Latinoamérica Norte debe jugar en

3.2 Requisitos del plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente General, un Entrenador (opcional), cinco Jugadores Titulares ("**Titulares**"), y entre uno y dos jugadores reservas ("**Reservas**") (en conjunto, "**Plantel Activo**"). Para evitar dudas, los Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requisitos de elegibilidad escritos en la Sección 1. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos listados arriba al mismo tiempo, a excepción del Gerente General ocupando el puesto de Entrenador durante los combates en caso de que el equipo no cuente con un Entrenador activo. Los cambios del Plantel Activo pueden ocurrir como se describen en la Sección 4.

Todos los titulares deben tener un contrato por escrito y firmado con el equipo en el que jugaran, y el contrato deberá representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y la organización. No está permitido que un jugador contratado compita en más de un equipo simultáneamente ni estar listado en la alineación de más de un equipo. Para verificar que estos jugadores están oficialmente por contrato, cada equipo debe presentar una Hoja Resumen del Acuerdo de Servicios del Jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar dudas, la hoja de resumen no es en sí mismo un acuerdo de servicios del jugador, sino más bien un resumen de algunos términos clave del acuerdo de servicios del jugador necesitado por la liga para verificar elegibilidad y confirmar el acuerdo por el jugador y el equipo.

Los equipos deben contratar a sus suplentes antes de que participen en Copa Latinoamérica Norte, incluso si es solo por un juego. Un jugador reserva contratado de Copa Latinoamérica Norte debe recibir permiso del equipo por el que fue contratado antes de competir en el Circuito de Leyendas o cualquier otra competencia con un equipo de un diferente propietario. Los permisos deben ser enviados vía correo electrónico a los oficiales de la Liga. Por otro lado, un jugador reserva no contratado puede competir libremente en Circuito de Leyendas sin necesidad de solicitar un permiso.

Un equipo de Circuito de Leyendas que promociono a Copa Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 3 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas.

el primer juego de la Liga con al menos 3 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas Norte.	
<p>4.1.3 Requisitos del Plantel Completo.</p> <p>Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo de cinco titulares y entre uno y dos jugadores de reservas en todo momento durante la fase regular. <u>Si en algún punto el equipo falla en tener el mínimo de 6 jugadores en su Plantel Activo, quedara sujeto a penalizaciones.</u></p>	<p>4.1.3 Requisitos del plantel completo.</p> <p>Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo de cinco titulares y entre uno y dos jugadores de reservas en todo momento durante la temporada regular.</p>
<p><u>4.1.5 Liberación de Plantel.</u></p> <p><u>Con el fin de liberar a un Jugador o un Entrenador de una alineación de la Liga, el equipo debe dar por terminado el Acuerdo de Servicios. Debe hacerse uso del Anexo D, Formulario de baja de Jugador/Entrenador, adjunto a este reglamento.</u></p>	
<p>4.1.5 Ficha resumen.</p> <p>Cualquier sustitución que resulte en una designación del equipo de un jugador como titular que no estuviera en esa posición debe ser acompañada de la presentación de una Ficha Resumen y un Formulario de Elegibilidad y Liberación (en caso de que uno de ellos no esté archivado por la temporada competitiva actual) antes que dicho jugador sea considerado elegible para jugar.</p>	<p>4.1.5 Ficha resumen.</p> <p>Cualquier sustitución que resulte en una designación del equipo de un jugador como titular que no estuviera en esa posición debe ser acompañada de la presentación de una Ficha Resumen y un Formulario de Elegibilidad y Liberación (en caso de que uno de ellos no esté archivado por la temporada competitiva actual) antes que dicho jugador sea considerado elegible para jugar.</p>
<p>4.2.8.1 Las solicitudes de intercambio deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambios, <u>que se adjunta como Anexo A a estas reglas</u>, y debe incluir la siguiente información:</p>	<p>4.2.8.1 Las solicitudes de intercambio deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambios, y debe incluir la siguiente información:</p>
<p>4.3.5.1 Las contrataciones de jugadores independientes deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes, <u>adjunto como Anexo B a estas reglas</u>, y debe incluir la siguiente información:</p>	<p>4.3.5.1 Las contrataciones de jugadores independientes deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes, y debe incluir la siguiente información:</p>
<p>4.4.2 Promoción/Relegación entre partidas</p> <p>4.4.2.1 Un Gerente General puede promover o relegar a los jugadores entre partidas al declarar dicha intención a un oficial de la Liga antes del comienzo de la siguiente partida, que se define como el comienzo del proceso de Selección/Bloqueo (Ver Sección 8.6.1), y presentar el papeleo pertinente a un oficial de la Liga, como se describe a continuación.</p>	<p>4.4.2 Promoción/Relegación entre partidas</p> <p>4.4.2.1 Un Gerente General puede promover o relegar a los jugadores entre partidas al declarar dicha intención a un oficial de la Liga antes del comienzo de la siguiente partida, que se define como el comienzo del proceso de Selección/Bloqueo (Ver <u>Sección 8.6.1</u>), y presentar el papeleo pertinente a un oficial de la Liga, como se describe a continuación.</p>

<p>4.4.3.1 Las solicitudes de promoción/relegación deben enviarse a los oficiales de la Liga en el tiempo designado, realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador, y debe incluir la siguiente información:</p>	<p>4.4.3.1 Las solicitudes de promoción/relegación deben enviarse a los oficiales de la Liga en el tiempo designado, realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador, y debe incluir la siguiente información:</p>
<p>4.4.3.2 El Gerente General de un equipo involucrado en una promoción o relegación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.</p> <p>4.4.3.2.1 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador.</p> <p>4.4.3.2.2 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, el Gerente General del equipo que promociona o relega al jugador deberá certificar que el Contrato con Jugador pertinente autorice al equipo a realizar la promoción o relegación pertinente sin la aprobación previa del jugador.</p>	<p>4.4.3.2 El Gerente General de un equipo involucrado en una promoción o relegación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.</p> <p>4.4.3.2.1 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador.</p> <p>4.4.3.2.2 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, el Gerente General del equipo que promociona o relega al jugador deberá certificar que el Contrato con Jugador pertinente autorice al equipo a realizar la promoción o relegación pertinente sin la aprobación previa del jugador.</p>
<p>4.4.4 Fecha Efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, las promociones/relegaciones serán consideradas efectivas de inmediato, a menos que el Formulario de la Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier promoción/relegación en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de promoción/relegación de un jugador de ese ciclo.</p>	<p>4.4.4 Fecha efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, las promociones/relegaciones serán consideradas efectivas de inmediato, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier promoción/relegación en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de promoción/relegación de un jugador de ese ciclo.</p>
<p>7.3.1 Fase Regular. Esta fase consta de 8 equipos, en un formato de liga contra todos los oponentes (<u>Round Robin</u>), <u>con combates al mejor de 2 juegos (Bo2) y cada equipo juega 14 combates o 28 partidas por ciclo. Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo (ida y vuelta). Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado). Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>El equipo que salga victorioso por un marcador de 2-0 recibirá 2 puntos.</u> • <u>Si ambos equipos obtienen una victoria en un marcado 1-1 cada equipo recibirá 1 punto.</u> • <u>El equipo que sea derrotado 0-2 no obtendrá puntos (0 puntos).</u> 	<p>7.3.1 Temporada regular. Esta fase consta de 6 equipos, y cada uno juega de 20 a 30 partidas por ciclo, en un formato de liga contra todos los oponentes, con combates al mejor de 3 juegos (Bo3). Cada equipo enfrentará en 2 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo (ida y vuelta). Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado).</p> <p>El ranking de clasificación en la liga lo determinará la cantidad de puntos conseguidos. Los puntos se obtendrán por partida ganada, es decir, en la siguiente forma:</p> <p>El equipo que salga victorioso por un marcador de 2-0 recibirá 2 puntos, El equipo que salga victorioso con un marcador de 2-1 recibirá 2 puntos. El equipo que sea derrotado 1-2 obtendrá 1 punto. Y el equipo que sea derrota 0-2 obtendrá 0 puntos.</p>

<p><u>Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web de la Copa:</u> lan.lolesports.com</p> <p><u>El ranking de clasificación en la liga lo determinará la cantidad de puntos conseguidos al final de la fase regular:</u></p>	<p>Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web de la Copa.</p> <p>Los 4 primeros lugares pasarán a las eliminatorias asegurando su clasificación al siguiente ciclo, el 5º Lugar y el 6º Lugar deberá disputar la Promoción/Relegación para determinar su continuidad en Copa.</p>
<p>7.3.7 Empate Entre 7: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación simple, en donde un equipo tendrá un pase libre a semifinales. El torneo requerirá de un juego por el tercer lugar y de una llave de perdedores para determinar la clasificación.</p> <p>7.3.8 Empate Entre 8: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación simple. El torneo requerirá de un juego por el tercer lugar y de una llave de perdedores (incluyendo un juego por el 7mo lugar) para determinar la clasificación.</p>	
<p>7.3.7 Eliminatorias. Esta fase consiste en un torneo de eliminación única entre los cuatro mejores (4) equipos del torneo de la fase regular, ordenados según su clasificación. Las rondas de semifinales y final constarán de combates al mejor de cinco juegos (Bo5). En semifinales se enfrentaran el puesto 1º contra el puesto 4º y el puesto 2º contra el puesto 3º.</p> <p>Los equipos que aparecen entre el puesto <u>1º y 6º</u>, determinados por las eliminatorias y la fase regular, clasificarán automáticamente para competir en el siguiente ciclo.</p> <p>Los jugadores suplentes que compitan en la fase de eliminatorias de Copa Latinoamérica Norte no tendrán permitido competir en las eliminatorias de Circuito de Leyendas o en los juegos de Promoción/Relegación.</p>	<p>7.3.7 Eliminatorias. Esta fase consiste en un torneo de eliminación única entre los cuatro mejores (4) equipos del torneo de la temporada regular, ordenados según su clasificación. Los equipos que aparecen entre el puesto 1º y 4º, determinados por las eliminatorias y la temporada regular, clasificarán automáticamente para competir en el siguiente ciclo.</p> <p>Las rondas de semifinales y final constarán de combates al mejor de cinco juegos (Bo5). En semifinales se enfrentaran el puesto 1º contra el puesto 4º y el puesto 2º contra el puesto 3º.</p> <p>Los jugadores suplentes que compitan en la fase de eliminatorias de Copa Latinoamérica Norte no tendrán permitido competir en las eliminatorias de Circuito de Leyendas o en los juegos de Promoción/Relegación.</p>
<p><u>7.3.8 Promoción/Relegación.</u> Esta fase consiste de 2 partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Una relegación directa al siguiente ciclo del Circuito de Leyendas Norte para el equipo que quede en 8º lugar de la clasificación de la fase regular de Copa Latinoamérica Norte, y la promoción directa al siguiente ciclo de Copa Latinoamérica Norte del equipo que quede en 1º Lugar del Circuito de Leyendas Norte.</u> • <u>Y un combate entre el equipo que queda en 7º lugar de la clasificación de la fase regular de Copa Latinoamérica Norte contra el 2º lugar del Circuito de Leyendas Norte. El combate se realizará al mejor de 5 juegos</u> 	<p>7.3.8 Promoción/Relegación. Esta fase consiste en un combate entre los equipos que quedaron en el 5º y 6º lugar de la clasificación de la temporada regular contra los mejores 2 clasificados del Circuito de Leyendas y los encuentros se realizarán al mejor de 5 juegos (Bo5). El ganador del combate de la Promoción/Relegación avanzará al siguiente ciclo. El equipo que quedo en 5º lugar tendrá el derecho a elegir contra que equipo de los 2 clasificados del Circuito de Leyendas desea enfrentarse.</p>

<p><u>(Bo5), el ganador del combate avanzará al siguiente ciclo de Copa Latinoamérica Norte y el perdedor quedara relegado al siguiente ciclo de Circuito de Leyendas Norte.</u></p>	
<p>8.7.3 Selección de Lado. Para la fase regular la Liga preseleccionará los lados de los equipos en virtud de lo establecido en la Sección 7.3.1. Para las finales y las partidas de promoción/relegación, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). Por ejemplo, el mejor clasificado puede elegir jugar la partida 1 en el lado azul, pero las partidas 3 y 5 en el lado rojo. El sembrado peor clasificado puede escoger jugar la partida 2 en el lado rojo y la 4 en el azul. Ambos equipos deberán enviar su decisión final antes de las 11:59 p. m. de la noche anterior al inicio de la transmisión (en la zona horaria en donde se jugará la partida). Si no se envía ninguna decisión, la selección predeterminada será la del lado azul. Cada equipo jugara contra cada otro equipo 2 veces, una del lado azul y otra del lado rojo.</p> <p><u>Para las semifinales, finales y la partida de promoción/relegación, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). El mejor clasificado tendrá que enviar la decisión para la partida 1 a más tardar 48 horas antes del combate. Si no se envía la decisión entonces se tomara el lado azul como la selección por defecto para la partida 1. Para las partidas restantes(2, 3, 4 y 5), el equipo con la selección tendrá 4 minutos después de que el nexo estalle para seleccionar su lado del mapa en la siguiente partida, mismo tiempo disponible para declarar el uso de un Jugador Reserva. El coach informara al Réferi correspondiente sobre su selección.</u></p>	<p>8.7.3 Selección de lado. La Liga preseleccionará los lados de los equipos durante la temporada regular, en virtud de lo establecido en la Sección 7.3.1. Para las finales y las partidas de promoción/relegación, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). Por ejemplo, el mejor clasificado puede elegir jugar la partida 1 en el lado azul, pero las partidas 3 y 5 en el lado rojo. El sembrado peor clasificado puede escoger jugar la partida 2 en el lado rojo y la 4 en el azul. Ambos equipos deberán enviar su decisión final antes de las 11:59 p. m. de la noche anterior al inicio de la transmisión (en la zona horaria en donde se jugará la partida). Si no se envía ninguna decisión, la selección predeterminada será la del lado azul.</p>
<p>9.3.4 Pausa No Autorizada. Si un jugador pausa <u>por una razón fuera de los eventos descritos en la Regla 9.3.2</u> o reanuda una partida sin permiso de un oficial de la Liga, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.</p>	<p>9.3.4 Pausa no autorizada. Si un jugador pausa o reanuda una partida sin permiso de un oficial de la Liga, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.</p>
<p>10.2.7 Publicación de Declaraciones Sin Aprobación. Los miembros de los equipos no pueden hacer anuncios si un oficial de la Liga les ha solicitado no hacerlo. Si aun así algún Miembro de Equipo <u>procede a publicar o divulgar dicha información estará sujeto a penalizaciones.</u></p>	<p>10.2.7 Publicación de declaraciones sin aprobación. Los miembros de los equipos no pueden hacer anuncios si un oficial de la Liga les ha solicitado no hacerlo.</p>

10.2.13 Apropiación y Manipulación Indevida de Jugadores.

Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar, o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de equipo Jugador o Entrenador que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Liga, ni alentar a cualquier miembro de equipo a que incumpla o termine su contrato con dicho equipo. Un Entrenador o Jugador no puede solicitar a un equipo violar esta regla. Un Entrenador o Jugador puede expresar públicamente su interés en dejar su equipo y alentar a cualquier y todas las partes interesadas a contactar a su administración. Pero, para ser claros, el Entrenador o Jugador no puede incentivar directamente a un equipo en particular para que contacte a su administración o intentar violar sus obligaciones contractuales. Las violaciones a esta regla estarán sujetas a sanciones, a la discreción de los oficiales de la Liga. Para solicitar información del estado de un miembro de equipo de otro equipo, los managers deben ponerse en contacto con la administración del equipo en el que el jugador está actualmente contratado. El equipo solicitante debe entregar visibilidad a los oficiales de la Liga antes de poder discutir un contrato con un jugador. Un equipo puede catalogar a un Jugador o Entrenador como libre de hablar con cualquier otro equipo mediante el Formulario de Declaración de Disponibilidad (adjunto como **Anexo C**) que se considerara una renuncia a la protección de apropiación y manipulación indebida para ese individuo.

La lista de contratos activos con fecha de término y contactos de la administración de los equipos pueden ser encontrados en la Base de Datos Global de Contratos.

10.2.13 Apropiación y manipulación indebida de jugadores.

Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar, o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de equipo Jugador o Entrenador que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Liga, ni alentar a cualquier miembro de equipo a que incumpla o termine su contrato con dicho equipo. Un Entrenador o Jugador no puede solicitar a un equipo violar esta regla. Un Entrenador o Jugador puede expresar públicamente su interés en dejar su equipo y alentar a cualquier y todas las partes interesadas a contactar a su administración. Pero, para ser claros, el Entrenador o Jugador no puede incentivar directamente a un equipo en particular para que contacte a su administración o intentar violar sus obligaciones contractuales. Las violaciones a esta regla estarán sujetas a sanciones, a la discreción de los oficiales de la Liga. Para solicitar información del estado de un miembro de equipo de otro equipo, los managers deben ponerse en contacto con la administración del equipo en el que el jugador está actualmente contratado. El equipo solicitante debe entregar visibilidad a los oficiales de la Liga antes de poder discutir un contrato con un jugador.

10.5 Sanciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.

Las sanciones que establecen una cantidad indicada de tiempo solo se aplicaran en los Meses de Juego Competitivo, que se definen como los meses programados en los que las competencias profesionales de League of Legends se llevan a cabo (es decir, de Enero a Octubre).

El índice de infracciones más comunes que cubre este reglamento regional puede ser consultado aquí: Índice de Multas para Copa Latinoamérica Norte.

O el índice global para infracciones mayores puede ser encontrado aquí: Índice Global de Sanciones para eSports de League of Legends.

10.5 Sanciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.

Versión 3.4 (Mayo 24, 2016)**Versión 3.3****Revisión****Anterior****1.2.1 Residente definido.**

Para fines de esta Regla 1.2, un jugador se considera "**Residente**" de una región si tal jugador residió legalmente y estuvo presente en dicha región durante no menos de 4 de los 6 años inmediatamente anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en Copa Latinoamérica Norte); ~~o en su caso, contar con un permiso para realizar actividades lucrativas en México (Visa de trabajo).~~

1.2.1 Residente definido.

Para fines de esta Regla 1.2, un jugador se considera "Residente" de una región si tal jugador residió legalmente y estuvo presente en dicha región durante no menos de treinta (30) días inmediatamente anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en Copa Latinoamérica Norte); o en su caso, contar con un permiso para realizar actividades lucrativas en México (Visa de trabajo).

1.3 Elegibilidad de no residentes.

Un jugador que no cumple con los requisitos para ser considerado Residente de la región de Latinoamérica Norte puede participar en la Liga siempre y cuando este jugador esté presente en dicha región durante no menos de 30 días anteriores a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate de Copa Latinoamérica Norte); o en su caso, contar con un permiso para realizar actividades lucrativas en México (Visa de trabajo)

3.1 Restricción de la propiedad de los equipos

Cuando un equipo clasifica de Circuito de Leyendas a Copa Latinoamérica Norte, la Liga reconocerá la propiedad del equipo a la organización que fue establecida en Circuito de Leyendas. Ningún propietario de equipo o Gerente General poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ej. propiedad) o indirecto (por ej. un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de LoL en una liga profesional de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo

será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

Un equipo de Copa Latinoamérica Norte puede ser propietario a la vez de un equipo dentro del Circuito de Leyendas en la misma región. En caso de que este equipo del Circuito de Leyendas promoció a Copa Latinoamérica Norte, el propietario tendrá un plazo de 10 días desde que se adjudicó su clasificación a la Liga para desvincularse completamente de la propiedad del equipo promocionado.

3.1 Restricción de la propiedad de los equipos

Al entrar a la Liga, la propiedad del equipo pertenecerá a la organización (**Entidad Equipo**). Ningún propietario de equipo o Gerente General poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ejemplo, propiedad) o indirecto (por ejemplo, un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de LoL en una liga profesional de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

Un equipo de Copa Latinoamérica LAN puede ser propietario de un equipo en el Circuito de Leyendas de la región; pero en dado caso de que este equipo promoció a Copa Latinoamérica se perderá la propiedad; el equipo promocionado deberá buscar a un nuevo propietario en el tiempo límite que se le solicite.

<p>3.1.1 Venta de patrocinio y temas relacionados</p> <p>Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado. El dueño de equipo no proporcionará intereses de propiedad del equipo o de su persona, o cualquier otro elemento de marca a una persona o entidad tercera que esté en el negocio de venta o administración de los equipos de eSports de la Liga o del CDL. Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la Liga al mismo tiempo. <u>Un patrocinador que mantiene el derecho de nombre de un equipo no puede patrocinar a otros equipos de la Liga de ninguna manera.</u></p>	<p>3.1.1 Venta de patrocinio y temas relacionados</p> <p>Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado. El dueño de equipo no proporcionará intereses de propiedad del equipo o de su persona, o cualquier otro elemento de marca a una persona o entidad tercera que esté en el negocio de venta o administración de los equipos de eSports de la Liga o del CDL. Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la Liga al mismo tiempo.</p>
<p>3.2 Requisitos del plantel</p> <p>Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente General, un Entrenador (opcional), cinco Jugadores Titulares ("Titulares"), y entre uno y dos Jugadores Reservas ("Reservas") (en conjunto, "Plantel Activo"). Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos nombrados al mismo tiempo, a excepción del Gerente General ocupando el puesto de Entrenador en caso de que el equipo no cuente con un Entrenador activo. Los cambios del Plantel Activo pueden ocurrir como se describen en la Sección 4. Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web oficial. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.</p> <p>Todos los titulares deben tener un contrato firmado con el equipo en el que jugaran, <u>y el contrato deberá representar todas las obligaciones y derechos entre el jugador y la organización.</u> No está permitido que un jugador contratado compita en más de un equipo simultáneamente ni estar listado en la alineación de más de un equipo. Para verificar que estos jugadores están oficialmente por contrato, cada equipo debe presentar una Ficha Resumen del Contrato del Jugador ("Ficha Resumen") por cada jugador que deseen designar como contratado. Los equipos deben contratar a sus suplentes antes de que participen en Copa Latinoamérica Norte, incluso si es solo por un juego.</p> <p>Un jugador reserva contratado de Copa Latinoamérica Norte debe recibir permiso del equipo por el que fue contratado antes de competir en el Circuito de Leyendas con un equipo de un diferente propietario. Los permisos deben ser enviados vía correo electrónico a los oficiales de la Liga. <u>Por otro lado,</u> un jugador reserva no contratado puede competir libremente en Circuito de Leyendas sin necesidad de solicitar un permiso. Un equipo de Circuito de Leyendas que ganó</p>	<p>3.2 Requisitos del plantel</p> <p>Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente General, un Entrenador (opcional), cinco Jugadores Titulares ("Titulares"), y entre uno y dos Jugadores Reservas ("Reservas") (en conjunto, "Plantel Activo"). Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos nombrados al mismo tiempo, a excepción del Gerente General ocupando el puesto de Entrenador en caso de que el equipo no cuente con un Entrenador activo. Los cambios del Plantel Activo pueden ocurrir como se describen en la sección 4. Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web oficial. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.</p> <p>Todos los titulares deben tener un contrato firmado con el equipo en el que juegan. No está permitido que un jugador contratado compita en más de un equipo simultáneamente. Para verificar que estos jugadores están oficialmente por contrato, cada equipo debe presentar una Ficha Resumen del Contrato del Jugador ("Ficha Resumen") por cada jugador que deseen designar como contratado.</p> <p>Un jugador reserva de la Copa Latinoamérica LAN debe recibir permiso del equipo por el que fue contratado antes de competir en el Circuito de Leyendas con un equipo de un diferente propietario. Los permisos deben ser enviados vía correo electrónico a los oficiales de la Copa Latinoamérica o Circuito de Leyendas. Un jugador reserva no contratado puede competir libremente en Circuito de Leyendas sin necesidad de solicitar un permiso. Un equipo de Circuito de Leyendas que ganó su promoción a Copa Latinoamérica LAN debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 3 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas.</p>

<p>su promoción a Copa Latinoamérica Norte debe jugar en el primer juego de la Liga con al menos 3 jugadores de la alineación activa que registró para Circuito de Leyendas.</p>	
<p>3.3 Presentación del plantel</p> <p>En un momento designado por los oficiales de la Liga antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su plantel a Riot, incluyendo los cinco titulares y, entre uno y dos reservas. Los equipos deben presentar un Formulario de Elegibilidad y Liberación más una Ficha Resumen del Contrato del Jugador para cada jugador en ese momento. En el caso de que un equipo elija modificar la formación titular, el Gerente General del equipo debe presentar a Riot una solicitud para revisar que el plantel cumple con la Sección 4. <u>La solicitud debe presentarse antes de la fecha establecida por la Liga como límite para registros y/o cambios de plantel.</u></p>	<p>3.3 Presentación del plantel</p> <p>En un momento designado por los oficiales de la Liga antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su plantel a Riot, incluyendo los cinco titulares y, entre uno y dos reservas. Los equipos deben presentar un Formulario de Elegibilidad y Liberación más una Ficha Resumen del Contrato del Jugador para cada jugador en ese momento. En el caso de que un equipo elija modificar la formación titular, el Gerente General del equipo debe presentar a Riot una solicitud para revisar el plantel para cumplir con la sección 4. La solicitud debe presentarse por lo menos 1 semana antes del enfrentamiento donde se quiere hacer efectivo el cambio.</p>
<p>4.2.1 Cantidad.</p> <p>Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, <u>un equipo de Copa Latinoamérica Norte deberá mantener al menos dos (2) jugadores titulares del Plantel Activo presentado en la temporada anterior. Es decir que cada equipo tiene como máximo la posibilidad de cambiar a tres (3) de sus titulares y dos (2) suplentes.</u> Estos cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite. Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares, y entre 1 y 2 suplentes. Todos los cambios deben ser realizados y presentados dentro de los tiempos indicados por la Liga.</p>	<p>4.2.1 Cantidad.</p> <p>Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, el número total máximo de cambios entre temporada es de tres (3) jugadores de entre los siete (7) jugadores máximos del equipo registrados en la temporada anterior de Liga (Titulares y Reservas). Estos tres (3) cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite de tres (3). Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares y entre 1 y 2 suplentes. Todos los cambios deben ser realizados y presentados dentro de los tiempos indicados por la Liga.</p>
<p>4.3.2 Cantidad. Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, <u>un equipo de Copa Latinoamérica Norte deberá mantener al menos dos (2) jugadores titulares del Plantel Activo presentado en la temporada anterior. Es decir que cada equipo tiene como máximo la posibilidad de cambiar a tres (3) de sus titulares y dos (2) suplentes.</u> Estos cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite. Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares, y entre 1 y 2 suplentes. Todos los cambios deben ser realizados y presentados dentro de los tiempos indicados por la Liga.</p>	<p>4.3.2 Cantidad. Para preservar la identidad de los equipos y un ambiente competitivo estable, el número total máximo de cambios entre temporada es de tres (3) jugadores de entre los siete (7) jugadores máximos del equipo registrados en la temporada anterior de Liga (Titulares y Reservas). Estos tres (3) cambios máximos pueden ser ingresos de jugadores independientes o de intercambios entre equipos. Siendo también una mezcla de ambos, pero siempre dentro del límite de tres (3). Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares y entre 1 y 2 suplentes. Todos los cambios deben ser realizados y presentados dentro de los tiempos indicados por la Liga.</p>

<p>4.4.3 Aprobación de la liga.</p> <p>Las solicitudes de promoción/relegación de un jugador deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, <u>48 horas antes del primer juego en una semana de competencia. Los cambios deben ser solicitados vía email</u> y aprobado por la Liga de la misma manera, antes de que sean efectivas. <u>Si no hay solicitud alguna entonces el equipo deberá jugar con su más reciente roster aprobado.</u> El proceso de la aprobación de la solicitud de promoción/relegación de un jugador consiste en que la Liga confirme que la promoción/relegación de un jugador se presenta en un momento apropiado y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.</p>	<p>4.4.3 Aprobación de la liga.</p> <p>Las solicitudes de promoción/relegación de un jugador deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de promoción/relegación de un jugador consiste en que la Liga confirme que la promoción/relegación de un jugador se presenta en un momento apropiado y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.</p>
<p>5.4 Vestimenta de los jugadores</p> <p>Los jugadores deben vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los combates de la Liga y todas las entrevistas pos y pre combates de la Liga. Si el equipo no ha definido normas de vestuario, los jugadores deben vestir pantalones largos y zapatos cerrados, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior, durante la totalidad de las apariciones oficiales en relación con la Liga. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas y pantalones. Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama no se consideran apropiados.</p> <p><u>Los otros miembros registrados del equipo (por ej. Gerente general y entrenador) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el estudio. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, prendas con marcas del equipo, etc.</u></p>	<p>5.4 Vestimenta de los jugadores</p> <p>Los jugadores deben vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los combates de la Liga y todas las entrevistas pos y pre combates de la Liga. Si el equipo no ha definido normas de vestuario, los jugadores deben vestir pantalones largos y zapatos cerrados, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior, durante la totalidad de las apariciones oficiales en relación con la Liga. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas y pantalones. Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama no se consideran apropiados.</p> <p>Los otros miembros del equipo (si los hubiere) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el estudio. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, etc.</p> <p>Los entrenadores (si tuviere) deberán vestir de manera apropiada durante todo el evento. Su atuendo deberá ser aprobado por los representantes de la Liga. Algunos ejemplos de ropa que no se considera apropiada son: Ropa deportiva, zapatillas, prendas con marcas de equipos (como sudaderas), etc.</p>
<p>6.2.2 Entrenadores de los equipos. Los Entrenadores pueden estar en el área de combate durante el proceso de preparación del combate y durante la fase de Selección/Bloqueo, tendrán que abandonar el área de combate cuando el contador de inicio de juego marque 20 segundos.</p>	

<p>6.2.3 Restricciones de alimentos y bebidas.</p> <p>No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en los contenedores <u>resellables proporcionados por los oficiales de la Liga a los jugadores que lo soliciten.</u></p>	<p>6.2.3 Restricciones de alimentos y bebidas.</p> <p>No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en contenedores con tapa.</p>
<p>8.5.6 Confirmación de pruebas previas al combate. No menos de <u>cinco (5) minutos</u> antes de la hora establecida para el comienzo del combate, un oficial de la Liga confirmará con cada jugador que su preparación está completa.</p>	<p>8.5.6 Confirmación de pruebas previas al combate. No menos de diez minutos antes de la hora establecida para el comienzo del combate, un oficial de la Liga confirmará con cada jugador que su preparación está completa.</p>
<p>8.5.9 Chat. Durante la fase de preparación solo está permitido que los capitanes se comuniquen en el chat, a menos que se requiriera la respuesta de otro jugador por parte de los oficiales de la Liga; en todo momento se deberá mantener el respeto y el orden.</p>	
<p>9.3 Detener una partida</p> <p>Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificarle a un oficial de la Liga o <u>pausar antes la partida</u>, el oficial de la Liga no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar el área de combate a menos que tengan autorización por parte de un oficial de la Liga.</p>	<p>9.3 Detener una partida</p> <p>Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificarle a un oficial de la Liga o pausa la partida, el oficial de la Liga no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar el área de combate a menos que tengan autorización por parte de un oficial de la Liga.</p>

Versión 3.3 (Enero 28, 2016)**Versión 3.21**

Revisión	Anterior
Regla Eliminada.	1.2.10 Apadrinamiento. Cualquier jugador del Plantel Activo de un equipo de la Liga que participó en las eliminatorias del Circuito de Leyendas que no cumple con la definición de residente establecida en 1.2.1 será considerado un "no residente exento", lo que le permite a dicho jugador contar con los tres requisitos de residentes que conforman las reglas 1.2.6, 1.2.7 y 1.2.8. Una vez que un no residente exento cumpla con los requisitos de residencia, el jugador será considerado un residente. Un jugador no puede contar al mismo tiempo como un residente de una región y un no residente exento de otra región. En el caso de que un equipo cuente con dos o más jugadores titulares que son no residentes exentos, no se le permitirá agregar más no residentes exentos como titulares.
8.5.2 Orden de asiento. Los jugadores deben sentarse en el orden en que se unirán a la sala: Soporte, Tirador, Carril Central, Jungla y Carril Superior. Este orden debe considerar desde el punto panorámico de un espectador parado frente a los jugadores, y leerse de izquierda a derecha.	8.5.2 Orden de asiento. Los jugadores deben sentarse en el orden en que se unirán a la sala: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte. Este orden debe considerar desde el punto panorámico de un espectador parado frente a los jugadores, y leerse de izquierda a derecha.